

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses dalam pembentukan sebuah karakter yang ada didalam diri anak , yang dijadikan sebagai investasi jangka panjang yang berpengaruh untuk kemajuan bangsa . Menurut (Ahmadi, 2014: 39 ) Definisi pendidikan sesuatu yang di tinjau melalui dua sudut pandang yaitupendidikan sebagai proses dan pendidikan sebagai hasil . Hasil dari dua sudut pandang menyimpulkan bahwa pendidikan yang dikatakan sebagai proses di definisikan sebagai langkah akitivitas interaksi yang di lakukan antara setiap individu bersama lingkungan sekitar nya. Kemudian pendidikan sebagai hasil di definisikan bahwa adanya hasil perubahan prilaku yang terjadi setelah proses interaksi individu dengan lingkungan nya .

Sementara menurut UU No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana dalam menciptakan suasana dan melakukan proses belajar. Suasana yang di ciptakan oleh peserta didik dan juga bimbingan guru akan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya seperti kekuatan spritual keagamaan , kepribadian , pengendalian diri ahlak mulia , kecerdasan memiliki jiwa patriot , memiliki keterampilan , dan menjadi masyarakat bangsa dan Negara yang

baik . Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan formal yang telah di selenggarakan oleh pemerintah memiliki peran yang sangat luar biasa bagi anak-anak , akan tetapi peran keluarga dan masyarakat juga dapat membantu menjadi lembaga atau sumber pengetahuan dan pehaman bagi anak-anak .

Pembelajaran mengandung dua makna yaitu mengajar dan kegiatan belajar dalam melakukan proses pembelajaran pihak yang melakukan kegiatan ialah peserta didik , dimana peserta didik melakukan proses belajar untuk mengembangkan ilmu pengetahuan , keterampilan dan juga ilmu sikap dan di dalam kegiatan belajar mengajar akan mencakup beberapa komponen lain yakni kurikulum, media , dan juga fasilitas pembelajaran (Restian, 2015 ) dalam buku Abdul kadir.

Proses pembelajaran salah satu komponen yang sangat memiliki peran penting adalah media pembelajaran. Menurut Arsyad (2014) , komponen yang tidak akan terpisahkan dalam proses pembelajaran ialah media pembelajaran , karena dengan adanya bantuan media pembelajaran akan tercipta suasana kelas yang aktif serta potensi peserta didik yang semakin bertambah. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya dapat di maksimalkan oleh seluruh guru agar dapat memenuhi kriteria dan dapat memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung dalam Sekolah dasar (SD) dapat di lakukan menggunakan media dan juga metode , tetapi terkadang di lapang sering sekali tidak sesuai dengan keinginan.

Menurut (Prastowo, 2015 : 14) Terkadang para pendidik kurang mengembangkan kreativitas mereka untuk merancang , menginovasi dan menyiapkan

bahan ajar. Peran guru di katakan sangat penting dalam pengaplikasian media pembelajaran, karena guru harus bisa memiliki kreativitas dan juga inovasiterhadap media pembelajaran di dalam kelas. (Thobroni , 2016 : 17) pembelajaran membutuhkan proses yang dilakukan secara sadar dan cenderung memiliki sifat permanen dan juga dapat mengubah perilaku.

Menurut ( Baharudin, 2015 : 20 ) dalam proses belajar mengajar terjadinya interaksi atau serangkaian aktifitas pada pusat saraf individu yang belajar dan mengajar , proses belajar terjadi bersifat abstrak karena terjadi secara mental pada diri anak dan tidak dapat di amati. Agar terciptanya suasana kelas yang menyenangkan , tentunya guru harus menciptakan media yang inovasi, menyenangkan , kreatif sehingga dapat sangat membantu peserta didik dalam melangsungkan proses pembelajaran. Sehingga memungkinkan peserta didik memiliki hasil belajar yang lebih baik dan juga meningkat dari sebelumnya. Pendidikan yang ideal di Indonesia juga harus memberikan bekal dan juga mengembangkan kemampuan pada setiap diri peserta didik. Seperti yang kita pahami jika pengajaran di sekolah yang hanya menekankan saja pada *transfer or knowledge* saja, termaksud pada pelajaran matematika . Padahal peserta didik seharusnya juga di ajarkan seperti apa dan bagaimana penerapan di dalam kehidupan sehari-hari dan bukan hanya penjelasan di papan tulis dengan teori-teori , rumus-rumusan saja . Hal ini juga bertujuan dalam jangka panjang terhadap peserta didik untuk melatih kreatifitas dan juga kemampuan peserta didik di dalam memecahkan suatu masalah di dalam dunia Matematika.

Pembelajaran Matematika seperti yang kita ketahui salah satu mata pembelajaran yang sangat sedikit diminati oleh hampir kebanyakan peserta didik di Indonesia. Pembelajaran Matematika di Sekolah dasar (SD) peserta didik harus mampu menemukan sendiri berbagai kesulitan dan juga berbagai pengetahuan yang di perlukan nya saat proses belajar dan mengajar berlangsung. Menurut Heruman (2013 : 2 ), disetiap konsep yang abstrak atau yang baru saja di pahami siswa , guru juga perlu menjelaskan secara *real* kepada siswa sebagai penguatan kepada peserta didik agar tersimpan dan mengendap di memori siswa . Maka dari itu perlunya guru untuk melakukan sebuah inovasi dengan adanya pembelajaran melalui benda nyata melalui perbuatan dan juga cara pengerjaan secara nyata menggunakan bantuan media pembelajaran. Bukan hanya dengan tulisan di papan mengenai teori dan juga rumus-rumusan dan hafalan saja atau hanya melihat fakta saja, tentu hal ini sangat membua siswa sulit memahami , hal ini tentu akan mudah di lupakan oleh siswa jika tidak ada media yang di kembangkan oleh guru.

Pengembangan yang dimaksud ialah suatu proses mengembangkan suatu produk dan memvalidasi suatu produk pendidikan . guru tentu harus mampu mengimplementasikan konsep yang baik dan juga menarik kepada siswa nya. oleh karena itu diperlukannya penggunaan dan juga pengembangan media pembelajaran. Penggunaan alat bantu media di dalam proses pembelajaran juga dapat membantu membangkitkan keinginan belajar siswa dan juga meningkatkan pahaman siswa terhadap pelajaran yang diajarkan (Arsyad, 2014).

Hal ini sesuai dengan apa yang telah di sampaikan oleh wali kelas II SDN Tlogomas 02 Malang. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2019 bahwa memang harus ada bantuan alat pembelajaran (Media) dalam melaksanakan proses pembelajaran Tematik , terutama pada materi Matematika . Guru kelas menyampaikan bahwa siswa di kelas II masih banyak yang belum mehami materi perkalian dan juga pembagian yang ada di dalam Pembalajaran Tematik Tema 2 Subtema 1 pembelajaran 1 , materi yang sulit di pahami oleh siswa ialah saat berada pada materi Matematika . Siswa belum paham dengan bagaimana cara menyelesaikan soal-soal tersbut. Menurut guru kelas ada banyak penghambat yang menjadikan siswa lamban memahami perkalian dan juga pembagian . salah satu nya ialah metode yang diberikan guru hanya metode yang sudah banyak diterapkan oleh sekolah dasar lain nya dan belum ada inovasi , kemudian faktor yang berikutnya karena di sekolah tersebut merupakan sekolah full day , hingga belajar di rumah sangat sedikit waktunya dan yang menjadi faktor utama dalam keterlambatan pemahaman siswa kelas II ialah tidaknya alat peraga di kelas . Dan banyak nya metode ceramah di dalam menyampaikan pelajaran Matematika tentunya sangat membuat siswa mudah bosan. Hal ini yang membuat siswa tidak kurang tertarik dengan kegiatan yang hanya memahami materi saja.

Penggunaan alat peraga memang menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan oleh guru dan juga siswa dalam proses belajar mengajar , media juga menjadi sebuah alat bantuan yang dapat menjadikan guru lebih profesional. Proses pembelajar matematika memang sangat membutuhkan media yang efisien dan juga efektif .

Karena siswa Sekolah dasar yang sangat menyukai hal – hal yang menarik dan juga inovatif. Dan masalah yang ada di dalam kelas IIC SDN Tlogomas 02 Malang sangat membutuhkan solusi yang efektif dan juga efisien. Itulah mengapa alasan peneliti sangat tertarik untuk meneliti tentang salah satu pendukung siswa untuk memahami pembelajaran pada materi Perkalian dan juga pembagian agar tidak bosan, tertarik dan memudahkan siswa berhitung perkalian agar lebih menyenangkan dan juga kreatif.

Peneliti akan menggunakan Media berhitung yang bernama BYBOM (Berry Boneka Menghitung ) menurut peneliti media ini sangat cocok di implementasikan di kelas rendah , dikarenakan bentuknya yang lucu dan juga konkret. Media ini tidak hanya bisa di gunakan untuk perkalian saja , tetapi juga bisa digunakan untuk pembagian , penjumlahan dan juga pengurangan . Cara penggunaan media ini terbilang mudah digunakan , karena siswa akan diajak bermain berhitung bersama di depan kelas dengan media BYBOM.

Peneliti sangat mengharapkan dengan adanya media BYBOM dapat membantu guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran di dalam kelas secara efisien dan juga efektif. Dapat disimpulkan berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media BYBOM Pada Materi Perkalian Tema 2 Subtema 1 Kelas IIC SDN Tlogomas 02 “** Dengan adanya media ini dapat mempermudah dalam pembelajaran Tematik pada materi Matematika tentang perkalian.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas menyimpulkan bahwa rumusan masalah yang di teliti adalah :

1. Bagaimana Pengembangan Media BYBOM pada materi perkalian Tema 2 Subtema 1 siswa kelas IIC SDN Tlogomas 02 ?
2. Bagaimana Respon siswa terhadap Media BYBOM pada materi perkalian Tema 2 Subtema 1 siswa kelas IIC SDN Tlogomas 02 ?

## **C. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Tujuan umum , penelitian pengembangan adalah mengembangkan media dan juga produk berupa media BYBOM pada pelajaran tematik materi perkalian untuk siswa kelas II SD , dengan harapan media yang peneliti kembangkan dapat digunakan secara efektif pada pokok pembahasan materi matematika. Namun secara khusus peneliti bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media BYBOM pada materi perkalian Tema 2 Subtema 2 pada kelas IIC SDN Tlogomas 02
2. Untuk mendeskripsikan Respon siswa terhadap Media BYBOM pada materi perkalian Tema 2 Subtema 1 siswa kelas IIC SDN Tlogomas 02

## **D. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

### **1. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Saat peneliti ingin mengembangkan sebuah produk atau ingin menciptakan sebuah produk , maka peneliti harus melakukan penelitian terlebih

dahulu seperti melakukan observasi , mengumpulkan data dan melakukan analisis kebutuhan terhadap narasumber, setelah data yang di peroleh sesuai dengan analisis kebutuhan, maka peneliti baru dapat mengembangkan atau menginovasi sebuah produk yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) penelitian pengembangan merupakan suatu proses mengembangkan atau memvalidasi sebuah produk pendidikan (Brog and Gall , :1983: 772), dalam Jurna Nugrahanta.

## **2. Manfaat secara praktis**

### **a. Manfaat Bagi Peneliti**

Dengan adanya Media BYBOM dapat menambah pengalaman dan wawasan pengetahuan untuk peneliti tentang bagaimana mengembangkan sebuah media untuk membantu guru menciptakan suasana kelas menjadi efektif dan membuat siswa menjadi aktif dan mampu menciptakan rasa ingin tahu yang tinggi dan juga minat belajar berhitung yang memudahkan dan menyenangkan . semoga dengan media BYBOM dapat membantu siswa-siswa di seluruh Indonesia gemar belajar saat pembelajaran matematika berlangsung . Dengan penelitian ini dapat membuat peneliti belajar dan memahami bagaimana cara menjadi guru yang profesional.

### **b. Manfaat Bagi Guru**

Dengan adanya pengembangan media BYBOM dapat memberikan masukan dalam melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan suatu



media pembelajaran , dan juga dapat menjadi sebagai acuan terhadap guru wali kelas dalam penggunaan media secara inovatif, dan juga kreatif agar dapat membuat suasana kelas menjadi efisien dan efektif. Dan manfaat untuk sekolah adalah menjadi media tambahan sebagai alat bantu mengajar guru.

c. Manfaat Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan media BYBOM siswa dapat lebih aktif dalam melakukan pembelajaran . Peneliti megarapakan dengan adanya media BYBOM akan membantu meningkatkan kemampuan berhitung perkalian, karena dengan adanya bantuan media BYBOM , siswa lebih memahami materi , dikarenakan menggunakan benda konkret dan tidak hanya menggunakan teori atau rumus saja.

d. Manfaat Bagi Prodi PGSD

Dengan adanya pengembangan Media BYBOM yang telah peneliti rancang dan kembangkan , dapat membuat bangga karena telah dapat menyalurkan ilmu pemahaman yang telah diajarkan oleh prodi PGSD bisa berguna bagi banyak orang. Serta manfaat lainnya dapat di jadikan refrensi atau sebagai contoh untuk mahasiswa angkatan baru PGSD , agar menjadikan dan melahirkan guru SD yang profesional dan juga kreatif.

### **E. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan**

Spesifik produk yang diharapkan, akan dijelaskan dibawah ini, sebagai berikut :

1. Konten
  - a. Isi dari media BYBOM adalah materi perkalian yang ada pada Tema 2 Subtema 1 pembelajaran 1 , dimana siswa memahami dan menghitung hasil dari soal perkalian yang ada di dalam buku siswa.
  - b. Di dalam media BYBOM pun tidak hanya digunakan untuk perkalian saja , tetapi peneliti mendesain agar media BYBOM dapat digunakan dalam materi pembagian, penjumlahan dan juga pengurangan
2. Bentuk dari media Bybom berupa gambar boneka beruang yang bernama Berry kata Bybom berasal dari (Berry Boneka Menghitung Matematika ) Media Bybom terbuat dari multiplek tebal yang yang di bentuk seperti boneka beruang. Berukuran 100x 75 cm dengan jumlah kantong hidup berjumlah 10 kantong, yang nantinya di gunakan untuk mengitung soal yang diberikan , siswa memasukan isi ke dalam kantong Berry kemudian batu akan otomatis terjatuh ke bawah kotak hasil kemudian siswa menghitung melalui kotak hasil .

### **F. Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Penelitian ini membatasi permasalahan agar hasil yang dicapai dapat maksimal. Berikut penjelasan permasalahan yang dibatasi. Media BYBOM di gunakan dalam pembelajaran Tematik dalam mata pembelajaran

Matematika , materi perkalian pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas II C  
SDN Tlogomas 2 Malang

### **1. Keterbatasan Media**

- a. Media ini hanya dapat digunakan sebagai alat bantu menghitung untuk anak-anak.
- b. Media digunakan hanya pada ruangan kelas
- c. Media hanya di gunakan pada kelas rendah saja

### **2. Asumsi**

Media di ciptakan untuk mempermudah siswa dalam melakukan proses berhitung dengan cara yang kreatif dan juga inovatif, siswa belajar sambil bermain menggunakan media Bybom. Agar siswa tidak bosan dalam belajar matematika , peneliti menciptakan media Bybom terisnpirasi dari permainan tradisional dhakon , peneliti sengaja menkombinasikan dengan permainan tradisional agar siswa tidak melupakan permainan tradisional Indonesia

### **G. Definisi Operasional**

Peneliti menyajikan definisi operasional untuk mempermudah pembaca memahami dari beberapa pengertian dalam penelitian, antara lain:

1. Pengembangan Media BYBOM dirancang oleh peniliti untuk membantu siswa-siswa kelasa rendah khususnya kelas II SD agar dapat mempermudah memahami cara berhitung dan meningkatkan motivasi belajar di dalam kelas, dengan adanya media BYBOM yang telah dirancang oleh peniliti , dapat membuat kerja motorik kasar dan halus dengan baik.

2. Media pembelajaran ialah alat bantu dalam proses belajarmengajar dan untuk membantu menyampaikan pesan kepada siswa dengan inovatif dan kreatif, hingga dapat mendorong minat belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa
3. Kemampuan berhitung dengan cara yang lebih menarik  
Kemampuan berhitung pada penelitian kali ini ialah memberikan solusi kepada siswa agar dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berhitung pada siswa kelas rendah khususnya kelas

